



CHINA GAME NEWS

- 온라인게임 문화 현실생활까지 침투
- 《MU》 휴대폰 “패스워드 도용 방지” 서비스 시작
- 《귀무자》 중문 버전 판매시작
- 《Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm》 7월 중순 상륙

GAME 관련 기관

- 징허스다이(晶合时代) 소프트웨어 기술 유한회사

GAME 소개

- 《파천일검(破天一劍)》

CHINA GAME 순위

- 2003년 7월 게임 추천 / 기대 TOP 10

MOBILE NEWS

- “백보낭” VS “음성메시지”, 차이나모바일과 차이나유니콤의 서비스대결

IT NEWS

- 차이나텔레콤 UT스다캉(斯达康) IP-DSLAM시스템 대규모 응용
- 중국 중서부 전신발전의 6대 변화에 대한 신식산업부의 분석

법률과 정책

- 소프트웨어 등록관리법(3)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층
TEL:02) 3424-4131 FAX:02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

CGW CHINA GAME NEWS

온라인게임 문화 현실 생활까지 침투

《선젠(仙劍)》 유저들의 Club 이벤트가 활발하게 진행되고, 《레드문》의 옷차림이 도시의 한 유행을 이루는가 하면, CS팀이 생활 속에서 서로 돕고 이끄는 친근한 모습을 보여주는 등 현재 온라인게임을 핵심으로 하는 온라인문화가 점차 나타나고 있으며, 심지어 사이버세계의 인물들이 현실생활에 까지 등장하고 있다.

이런 추세에 맞추어 올 4월, 링덴즈비오우(零点指標) 데이터망과 소호 IT채널은 공동으로 온라인 게임 유저들의 심리 및 취향에 대한 설문조사를 실시하고, 《온라인 게임 문화 연구보고》를 제출했다. 온라인으로 진행된 이번 설문조사에 총 2,379 명의 유저들이 참여했다. 이번 조사 결과, 온라인 게임을 즐기는 가장 큰 목적은 스트레스를 풀 수 있다는 점을 들었으며, 게임기능 향상을 목적으로 하는 “게임 전략 게시판”은 유저들이 가장 참여하고 싶은 온라인게임 테마활동으로 뽑혔다.

“피로 해소”, “경쟁”, “소속” 등이 주요 흡인력

조사에 의하면 유저들이 선호하는 게임장르는 롤플레이게임(58%), 액션슈팅게임(15%), 실시간 전략게임(14%) 순으로 집계되었다.

유저들이 온라인게임을 선호하는 주 요인은 심신의 피로를 해소할 수 있다는 의견(53.8%)이 대부분이었고, 그 외 경쟁의식을 심어주거나(47.6%), 소속감(45%)을 더해주는 이벤트에 참여할 수 있기 때문이라는 의견도 있었다.

<표1> 온라인게임 선호 요인

이번 설문에 참여한 유저들 중 94.7%가 16~35세의 젊은 층으로, 그들 중 시험 및 구직으로 스트레스를 받고 있는 학생도 있으며, 사회와 직장에서도 태도되지 않기 위해 각고 분투하는 셀러리맨들도 있었다. 이들의 대부분은 생활 속에서 많은 스트레스를 받고 있는 것으로 나타났다.

이러한 현실생활과는 반대로 온라인게임은 가볍고 유쾌한 분위기를 즐길 수 있다. 때로는 전략,

선택요소	롤플레이 게임(%)	실시간전략 게임(%)	액션슈팅 게임(%)	사이버경쟁 게임(%)
압력해소	55.6	48.0	45.0	57.5
경쟁성 및 스킬	45.2	49.2	54.4	42.5
협조 및 참여성	45.3	51.7	42.4	39.8
사람들간의 교제	32.2	29.7	23.5	32.7
자기표현	17.7	15.5	16.3	14.2
합 계	195.9	194.1	181.7	186.7

용기 등이 필요로 하며, 때로는 개인 또는 팀 플레이 등이 필요하다. 이 과정에서 게임은 유저들에게 통쾌하고 짜릿한 느낌을 주기도 하고, 협동심 및 경쟁의식을 키워주는 등 젊은 층의 다양한 심리를 만족시키는 환경을 제공하고 있다.

이번 조사를 통해, 서로 다른 게임장르를 선호하는 유저들은 게임 중에 재미를 얻는 요소 또한 서로 다르다는 사실을 알게 되었다. 예를 들어 “롤플레이게임”을 선호하는 유저들은 “심신의 피로를 해소하려는(55.6%)” 사람들이며, “액션슈팅게임”을 선호하는 유저들은 강한 경쟁의식을 가진 사람들이 대부분(54.4%)이며, “실시간 전략게임”을 선호하는 유저들은 “팀 구성원들의 협동 및 높은 참여도(51.7%)”을 중시하는 사람들이다.(<표1>참조)

온라인게임, 사이버세계에서 실생활로 침투

현재 많은 많은 유저들이 대부분의 여가시간을 온라인게임에 소비하고 있으며, 모든 온라인게임 동향에 높은 관심을 보일 뿐만 아니라, 온라인문화를 테마로 하는 각종 관련 이벤트에 직접 참여하기도 한다. 조사에 의하면 유저들에게 가장 호응이 높은 온라인게임 테마 이벤트로는 “게임 전략 기술 게시판”(37.9%), “주제게임 지역 혹은 전국적 대회”(17.7%), “주제게임 온라인 커뮤니티”(14.1%), “게임이미지 모방쇼”(14.0%), “출품회사가 주최한

<표2> 선호하는 테마 이벤트

게임 시나리오 공모전”(9.3%) “게임 관련 테마공모”(7.1%) 순으로 알려졌다.

유저들마다 선호하는 이벤트도 각각 다르다. “롤플레이게임”은 공략법을 많이 알수록 공격력이 크게 증가하는 게임으로 이를 즐기는 유저들은 “게임 전략 기술게시판”(43.4%)에 참여하기를 선택하고,

이벤트	롤플레이 게임(%)	실시간전략 게임(%)	모험수수께끼 게임(%)	사이버경영 게임(%)	액션슈팅 게임(%)	연애육성 게임(%)	총(%)
게임전략기술게시판	43.4	39.9	22.1	26.5	27.2	11.6	37.8
주제게임 지역 혹은 전국적 대회	14.8	18.3	17.4	17.7	28.9	14.0	17.7
주제게임 온라인 커뮤니티	13.8	14.0	15.4	23.0	9.7	25.6	14.0
게임이미지 모방쇼	10.8	12.7	22.1	16.8	22.1	27.9	14.0
게임 시나리오 공모전	10.2	6.5	10.1	10.6	7.4	11.6	9.3
관련 게임 테마공모	6.9	8.4	12.8	5.3	4.6	9.3	7.1
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

“액션슈팅게임”은 경쟁력을 요하는 게임으로 이를 선호하는 유저들은 “주제게임 지역 혹은 전국적 대회”(28.9%)를 선택한다.

또한 “모험 수수께끼게임”은 개성을 살려내거나 개인 영웅주의 색채가 두드러져 이런 게임을 선호하는 유저들은 “게임이미지 모방쇼”(22.1%) 이벤트를 선택한다. 이러한 자료를 통해 서로 다른 장르의 게임을 선호하는 유저들은 이벤트 참여 심리도 다르므로 발행사는 게임의 디자인 외 유저들의 심리 및 취향도 정확하게 분석하고 파악해야 한다.

오늘날, 온라인게임이 세계적인 선풍을 일으키며 따라 각 게임업체들 간의 경쟁도 날로 치열해지고 있다.

경쟁에서 이기기 위해서 게임업체들은 온라인 게임문화에 더욱 많은 관심을 모아야 하는 동시에, 게임자체의 품질 향상 및 유저들을 유치하기 위한 이벤트 개발에도 많은 투자를 해야 한다.

이번 조사에서 알 수 있듯이, 각자 취향에 맞는 게임을 선호하는 유저들의 심리가 각기 다르므로 온라인게임테마 이벤트형식의 선택도 구분되기 마련이다.

특정한 유저들을 겨냥하고 그들만을 위한 이벤

트를 개최하여 유저들의 지속적인 지지를 유지하는 것도 업체들에게는 하나의 좋은 운영 방법이 될 수 있다.(<표2> 참조)

(자료: http://news.17173.com/content/2003-7-7/n635_551994.html)

《MU》 휴대폰 “패스워드 도용 방지” 서비스 시작

《MU》 휴대폰 스테이션은 개통된 지 얼마 되지 않았음에도 불구하고, 처음 출시한 “패스워드 도용 방지” 서비스가 많은 유저들의 호평을 받고 있다.

빠른 시간 내에 이 서비스를 확대하기 위해 《MU》에서는 시범운영기간 동안 실제상황과 동일한 환경아래에서 완벽하게 수정을 해왔다.

게임 패스워드를 도용 당하는 일은 모든 온라인 게임 유저들에게 매우 불쾌한 일이다. 이와 같이 유저들의 권익을 보호하고, 짧은 시간 내에 잃어버린 패스워드를 되찾을 수 있도록 하기 위해 《MU》 운영사는 휴대폰 “패스워드 도용방지” 서비스를 개통하여 유저들로 하여금 안심하고 게임 할 수 있는 환경을 마련했다.

《MU》 측은 현재까지 휴대폰 “패스워드 도용방지” 서비스를 개통하지 않은 유저들에게 자체 계정 보안을 위해 이 기능을 사용할 것을 권장하고 있으며, 또한 최근 출시하게 될 “참고보호기능”과 함께 사용하게 하여 더욱 안전한 환경에서 편안하고 즐거운 마음으로 게임을 할 수 있도록 했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-7-11/n835_751885.html)

《귀무자》 중문버전 판매시작

유비아 소프트의 최신정보에 의하면 최근 《귀무자》의 중문 간체 버전이 출시될 예정이라고 한다.

판매가격은 일반제품 69위안, 고급제품 148위안이며, 일반제품은 4장의 게임 CD와 컬러게임수첩, 게임공략 및 마이크로소프트 게임 조이스틱 할인 카드 등이 부록으로 증정된다.

고급제품은 일반제품이 제공하는 것 외에 《귀무자》 테마 라이터 및 휴대폰 장식품도 증정된다.

처음 발행한 7만 세트는 이미 예약 완료된 상태로, 이는 유저들의 관심이 매우 높음을 알 수 있었다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/07/07143424.shtml>)

《Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm》 7월 중순 상륙

3DO사의 마지막 게임작품인 《Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm》은 지난 6월 25일 중국에 출시될 예정이었으나, 처음 계획했던 것과는 달리 그 일정이 미루어졌다.

중국측 지역발행 대리업체인 베이징 쿵젠후둥(空闻互动)회사는 7월 중순경에 《Heroes of Might and Magic IV : The Gathering Storm》을 중국 게임시장에 출시하기로 확정했으며, 이 게임을 즐기는 유저들은 다양한 경로를 통해 예약 및 구매 할 수 있다

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/07/07103353.shtml>)

“북경 징허스다이 소프트웨어 기술 유한회사”(이하 "징허스다이")의 전신은 “북경 징허 순다(顺达) 컴퓨터회사”이며, 개인 투자로 1995년 설립되었다. 소프트웨어개발, 다중소프트웨어(大众软件)발행, 국내외 가정용 소프트웨어제품 대리 판매 등을 주로 하고 있다. 전국적으로 판매체인시스템을 구성, 광범위한 판매유통기반을 구축하였다.

회사 설립 시 자본금 50만 위안과 직원 3명으로 시작하여 최근 몇 년간 급속한 발전을 하여 현재 80여명의 직원과 450만 위안의 자본금을 보유하고 있다.

2000년에 “징허스다이”로 이름을 바꾸었으며, 중국 최대 발행 부수를 자랑하고 있다.

회사연혁

- 1995년 초 : 베이징 징허시대 소프트웨어 기술유한회사의 전신인 “징허순다” 설립
- 1996년 1월 : 자체 판로를 이용해 정품 소프트웨어 시장에 진입
- 1997년 초 : 보다 많은 사용자를 대상으로 대중 소프트웨어 독자 서비스를 징허 소프트웨어 전매점으로 변경
- 1997년 : 우수 음악교육 소프트웨어인 “음악전당”을 수입해 중국 사용자 선호
- 1997년 하반기 : 징허 소프트웨어 전매점 성숙단계 진입
- 1998년 3월 : 전국 68개 도시에 “징허 소프트웨어” 대리점 설립, 국내 3대 소프트웨어 체인업체 중의 하나로 부상, 중국 게임 소프트웨어 시장에서 1/4, 1/5 점유율 확보
- 1998년 : 게임 소프트웨어 “암흑왕조” 등 대표 작품 대리 판매
- 1998년 10월 : “Rich Man4” 대리, 발행 부수 10만 세트 이상
- 1998년 하반기, 베이징 지구에서 8개 소프트웨어 소매점 개설
- 1998년 : “유우리(友立) 컨설팅회사”와 제휴로 독립 제작인 출시, 사용자들이 각광
- 1998년 : “유우리 컨설팅회사”와 재차 제휴하여 COOL 3D그래픽프로세스 소프트웨어 출시
- 1998년 : “신인류회사”와 공동으로 《PCSHOW IN》 소프트웨어 출시
- 1999년 : “징허홍도우(洪涛) 소프트웨어 개발회사” 설립, “영구중문화 2000 번역 툴” 소프트웨어 출시

CGW GAME 관련 기관

[게임 유통사]

징허스다이(晶合时代)
소프트웨어 기술 유한회사

- 1999년 : “SoftStar” 대표작품인 무협 RPG 게임 《췌웬젠(軒轅劍) 3》 수입
- 1999년 : 《몽환의 서양요리점》 수입
- 1999년 : “진산” 《흑색폭풍》 프로젝트 입찰에서 낙찰, 전국에서 매출액 1위 기록
- 1999년 : 중국산 게임을 지원하기 위해 《생사지간》 판매 전담
- 1999년 : 중국산 게임 추진에 박차를 가하기 위해 《평원의 천둥》 출시, 유저들 선호
- 2000년 : “SoftStar”의 《벽력무협전》 수입
- 2000년 5월 : 베이징 《징허스다이 소프트웨어 기술유한회사》 본격 설립, 원 장허순다 업무 인계
- 2000년 6월 : “징허스다이 하이테크 과학기술 소프트웨어기업” 인증 획득
- 2001년 1월 : “SoftStar”와 “징허시대” 공동 출시, 《신선전차사관(新仙劍俠傳)》, 《췌웬젠 3》, 《스타지원(志願)》 《신천사 제국》, 《벽력무협전》 등의 게임제품 출시
- 2001년 3월 : “화이(華文)국제회사”와 계약을 체결하고 “스톤에이지” WGS 온라인 카드 중국 지구 총 대리 획득, “아시아 게임회사”와 공동으로 한국 유명 대형 무협 RPG 온라인 게임인 《천년》 출시
- 2001년 4월 : 미국 “위스즈회사”와 계약 체결. 중국 지구 총 대리 획득, ‘매직카드’사업부 설립
- 2001년 5월 : “OURGAME”과 파트너 관계 설립, ‘OURGAME 회원카드’ 중국 지구 총 판매 담당. ‘OURGAME 회원카드’ 판매는 유료 온라인 이정표로 인증
- 2001년 6월 : 《Rich Man》 총 대리, 발행 당일에 10만 세트 이상 판매, 화이커지(華文國際)와 협력으로 온라인 게임 《대법사》 출시
- 2001년 7월 : 아시아게임과 협력으로 한국 대형 판타지온라인게임 《래드문》 출시

(자료: <http://www.jhpop.com/about/index.asp>)

※ 다음 호에 《베이징렌중(聯眾)컴퓨터기술유한회사》편이 게재될 예정입니다.

CGW GAME 소개

《파천일검(破天一劍)》

개발업체 : MAGICS
 중국 대리업체 : 중광왕(中廣網)
 공식 사이트 : <http://www.pcik.com.cn/>
 게임 장르 : 무협온라인
 테스트시간 : 2002년 12월 29일(클로즈)
 2003년 1월 23일(오픈)
 유료화시간 : 2003년 6월 4일

게임줄거리

창세기 초, 우주는 혼돈으로 무질서하고 태극8괘가 천지에 자리잡은 후 재미성을 중심으로 하는 태초 우주가 생겼다. 이 가운데 천극성, 인극성, 지극성, 사상성, 대천왕성, 수라성 및 12지왕 행성 등 18개 행성이 있고, 우주는 전반적으로 명(明)의 창조신과 암(暗)의 역천마왕이 평형을 유지하였다.

18개 행성 중, 신, 인, 마가 각각 천, 인, 지 3극 행성에 거주하고, 사상성에는 4방신(청룡, 백호, 주작, 현무), 대천왕성에는 지국, 성장, 광목, 다문 4대천왕이 거주한다.

그 외 수라성은 황량하고 음산하기 그지없는 곳으로 주로 죄인들을 가두는 곳이며, 12지왕 행성은 우주의 12시각으로 우주운행을 유지하고 각각 12지왕 호법수(護法兽)가 관장한다.

오랜 세월이 흘러 18개 행성에서 생존하는 성령들은 서로 간섭하지 않고 자기 나름대로 번성해가고 있다.

하지만, 재미성이 암담해지고 창조신이 파천검, 파천비, 파천비적 및 한편의 시를 남긴 후 우주에서 소실되면서 나중에는 인극성의 한줌 흙으로 변해버렸다.

징허 소프트 거래망

- * 징허 소프트 거래망 : www.jhpop.com
- * 최종 유저 : 제품 정보 및 직판 서비스
- * 징허 체인점 : 정보교류와 교환 체인점에서 제품정보를 발표하고 제품추천
- * 소프트웨어유통업체 : 정보서비스, 발주를 위한 신속성과 편리성
- * 소프트웨어개발업체 : 시장정보 및 제품발표 플랫폼
- * 온라인전자상거래 : 온라인 오더 접수

합작파트너

- * 소프트웨어개발업체 : 대만소프트웨어, YAEI, ULEAD, 일본ENIX, 아시아게임, OUR GAME, TOM, INTERSERV 국제
 - * 하드웨어업체 : 레전드, 하이얼, 청화동방 등
 - * 기타 : 많은 소프트웨어개발단체 및 개인
- 회사주소 : 베이징시해전구소우난장이슈우원1호4층
 (北京市海澱區小南庄怡秀里1號四層)

자미성의 광 에너지를 잃어버린 세계는 광명의 힘이 쇠약해지고, 역천마황의 암흑세력이 날로 팽창해지기 시작했다.

4대천왕, 사방신, 12지왕 등이 역천마황을 위협, 유혹한 후 본성을 잃어버리고 우주천지의 모든 순서가 뒤섞이는 가운데 인극성만이 역천마황의 암흑통치에 휘말려들지 않았다.

역천마황은 창조신이 죽기 전 남겨놓았던 예언이 현실로 되어 인간의 경신이 나타나 자기와 우주를 분할할지도 모른다는 염려를 하게 된다.

따라서 극천성의 암흑노예와 수라성의 원혼들을 풀어서 인간세계의 성령들을 해치도록 명령한 한편, 창조신의 유언에서 나타났던 3가지 성물인 파천검, 파천비, 파천비적을 찾아 나선다.

하지만 인극성의 인간들은 자신의 선조가 창조신이라는 사실을 잊고 있으며, 창조신이 남겨 놓은 유언에 대해서도 알 길이 없었다.

단지 열악한 환경 속에서 그들 몸에 남아있는 천신의 기억이 되살아났고, 태극 8괘 중 봉인된 신기한 능력을 가지고 있었다.

그들은 이러한 능력으로 덮치는 괴물들과 부단한 투쟁으로 생존해 왔으며, 투쟁 속에서 신기한 능력은 날로 강해져만 갔다.

그 와중에 창조신의 영혼이 그들에게 역천마황과 투쟁을 끝까지 견지해 암흑의 우주독재를 막아야 한다고 가르쳐주었다.

그들은 반드시 기타 행성에 가서 광명의 힘으로 기타 신들을 격파함으로써 역천마황의 유혹 하에 타락한 신들을 구원할 수 있으며, 시간을 되돌려 만물의 질서를 회복할 수 있다.

그들은 또한 파천검, 파천비, 파천비적을 찾아 우주를 이끌어나가는 태극 8괘를 회복하고 그 힘을 빌어 역천마황을 격파할 수 있다.

검선이 탄생하고, 기타 신들이 곧 구원을 받게 되는데...

최신뉴스: 《파천일검》 6월 4일부터 유료화

대형 무협 판타지 온라인 FPG게임 《파천일검》이 5개월 동안의 오픈테스트를 마치고 지난 6월 4일 9시부터 정식 유료화 되었다.

5개월 동안 유저들의 성원아래 《파천일검》은

많은 발전을 해왔으며, 오픈 테스트에 참여한 모든 유저들과 함께 동고 동락 해왔다.

유료화 된 후의 《파천일검》은 유저들에게 더욱 많은 희소식을 가져다줄 것이며, 중광왕(中光王)은 유저들에게 최상의 서비스를 제공하기 위해 서비스품질 향상에 최대의 노력을 다하고 있다.

지난 6월 4일, 중광왕은 모든 서버를 중지하고 게임의 원활한 운영을 위해 유료화를 하기 전, 마지막 보수를 했으며, 기술상 기존의 기록과 대조하여 오랜 시간 지속되어온 문제들을 완벽하게 해결했다.

향후 다양하고 새로운 기능들을 추가하여 유저들에게 참신한 느낌을 주기 위해 공성전, 8가지 무기, 결혼육아 등등 개인화의 창의적인 시스템들도 차츰 출시하여 게임 방법을 다양화 할 계획이다.

끝없는 이벤트 추진도 파천의 또 다른 특성이다.

여름에 《파천일검》은 “자유스런 여름, 내 사랑 파천”을 테마로 시리즈 이벤트를 진행하여 매일 새로운 이벤트, 새로운 놀이법, 푸짐한 상품으로 유저들에게 참여에 대한 선물을 할 예정이다.

중광왕은 유저들에게 최상의 서비스 제공을 위해 가장 좋은 온라인게임 환경을 마련하고, 게임의 공정성과 형평성을 위해 최선을 다하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-4/n130_46745.html)

※ 다음 호에는 《류이싱후데젠(流星胡蝶劍)》편이 게재될 예정입니다.

CGW CHINA GAME 순위

CGW MOBILE NEWS

2003년 7월 게임 추천/기대 순위

“백보낭” VS “음성메시지”
차이나모바일과 차이나유니콤의
서비스 대결

패키지게임 추천 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	귀무자	액션	유비아소프트
2	Grand Theft Auto	액션	Take Two
3	환선제(寰神結)	롤플레이	즈관전자
4	환상삼국지	롤플레이	환위즈싱
5	The Sims	사이버	EA
6	World Moto Championship 2	경주	THQ

패키지게임 기대 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	War Craft 3: The Frozen Throne	전략	오메이(奧美)전자
2	Commandos 3: Destination Berlin	실시간 전략	Eidos
3	Home World 2	일인칭 슈팅	설악산
4	Sim City 4	사이버 경영	EA
5	센젠치사관 3 (仙劍奇俠傳 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
6	The War of Genesis III	전략 롤플레이	유비아소프트

온라인게임 추천 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	미르의 전설 3	광통(光通)통신
2	젠사칭원(劍俠情緣)온라인	진산(金山)
3	세피로스	팅션(騰訊)

온라인게임 기대 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	리펜트 온라인	스위커지(世模科技)
2	World of War Craft	미정
3	A3	동광후동(東方互動)

(자료: 游戏攻略 2003년 7월호)

차이나모바일의 “백보낭”과 차이나유니콤의 “음성메시지”가 지난 “7월1일” 출시하기 시작해 부가가치 서비스 경쟁을 하게 되었다.

무선 JAVA기술 기반의 차이나모바일 “백보낭” 서비스는 게임, 엔터테인먼트, 상거래, 생활 등 4개 분야를 포함하며, 이 가운데 현재 게임과 상거래응용을 주로 서비스하고 있다.

“백보낭”에서 제공되는 게임은 액션, 스포츠 등 다양한 게임들이 있으며, 상거래응용은 이동사무실, 증권서비스, 금융서비스, 소액 지불, 소액 보험 등을 포함한다.

차이나모바일 관계자는 “백보낭”은 하나의 조작 시스템으로 이 조작시스템만 가지고 있으면 사용자들은 전문사이트에 자유로이 방문하여 사이트 내의 응용을 자체 수요대로 휴대폰에 다운로드 받을 수 있다고 소개했다.

동시에 차이나유니콤도 CDMA 1X 기반의 “렌통우선(联通无限)” 데이터 서비스를 출시했다.

유니콤 관계자에 의하면 차이나유니콤은 여전히 7월 1일부터 GSM130, CDMA133가입자(통화요금 선불가입자 포함)에게 “10158 메시지듣기” 음성메시지 서비스를 제공한다고 한다.

가입자들은 10158에 전화를 걸어 메시지를 남긴 후 상대방의 휴대폰번호를 입력하면 상대방은 문자메시지로 음성메시지의 도착통지를 받게되며, 상대방 역시 10158에 전화하면 무료로 음성메시지를 확인할 수 있다.

음성메시지는 건당 0.1위안의 가격으로 발송자만 비용을 지불하며, 출장중인 경우에도 로밍 또는 장거리비용을 별도로 지불하지 않는다.

그 외 차이나유니콤은 음성 부가가치 플랫폼에 음성 리퀘스트(소품, 유머, 음악 등), 음성채팅, 문자음성 전환업무 등 다양한 음성 부가가치 서비스를 포함한 “렌통리인(联通丽音)”서비스를 개발하여

사용자들에게 음성 엔터테인먼트의 새로운 환경을 마련해줄 계획이다.

업계 전문가들의 분석에 의하면 차이나모바일은 “백보냥” 업무 출시로 데이터업무상의 우위를 강화하고, 중·고급 사용자 시장비중을 높이려는데 목적을 두고 있지만, 차이나유니콤의 “롤통우셴” 업무 출시로 인해 타격을 받을 것으로 보고 있다.

이런 상황에서 차이나모바일과 차이나유니콤의 향후 시장경쟁은 더욱더 치열해질 것으로 예상된다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5054>)

CGW IT NEWS

차이나텔레콤 UT스다캉(斯達康) IP-DSLAM시스템 대규모 응용

최근, UT스다캉사는 차이나텔레콤과 대규모 ADSL 장비 구매협의를 체결하고, 차이나텔레콤그룹에 ADSL 네트워크 구축에 필요한 총 용량이 20만 선에 이르는 IP-DSLAM장비를 제공해준다고 밝혔다.

이번 프로젝트에서 UT스다캉사는 세계 선진의 AN2000B IP-DSLAM 솔루션을 채택하여 차이나텔레콤그룹 소속 광둥(广东), 장수(江苏), 저어장(浙江), 충칭(重庆), 장시(江西), 윈난(云南), 산시(山西), 닝샤(宁夏) 등 8개 지역에 ADSL망을 구축하게 된다.

동시에 차이나텔레콤이 구매한 광대역 장비의 일부로 UT스다캉사는 차이나텔레콤에 1,000만 위안의 ADSL 클라이언트 장비(CPE)를 제공해 주기로 했다.

UT스다캉 AN2000B는 현재 업계에서 가장 인기 있는 IP-DSLAM 제품 중의 하나로, 세계 IP-DSLAM 시장에서 시장 점유율 1위를 차지하고 있다.

AN2000B는 이미 중국의 20여개 성, 시에서 광범위하게 응용되고 있다.

이번 프로젝트는 AN2000B가 중국시장에서의 최

대 규모 응용으로, UT스다캉사의 IP-DSLAM 광대역 접속 솔루션이 중국시장에서 전면적인 인정을 받을 수 있을 뿐만 아니라, 주류 IP-DSLAM기형에 진입하는 계기가 될 것으로 기대된다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5200>)

중국 중서부 전신발전의 6대 변화에 대한 신식산업부의 분석

최근, 신식산업부 종합 기획사는 중국 중서부 지역 통신발전의 6대 변화에 대한 분석했다. 이를 통해 전신업의 전반적인 발전과 동시에 역사 및 현실적인 이유로 인해 각 방면에서 동부, 중부, 서부지역의 전신발전은 아직도 격차를 보이고 있다고 지적하면서 아래의 6대 변화를 언급했다.

1. 동부지역은 업무량이 많고, 중서부지역은 발전이 빠르다.
2. 동부지역은 가입자규모가 비교적 크고, 중서부지역은 성장세가 선명하다.
3. 동부지역은 통신능력이 강하고, 서부지역은 장거리 광케이블 량이 크다.
4. 동부, 중부, 서부지역의 보급률은 서로 다르며, 도시와 농촌사이의 격차가 여전히 존재한다.
5. 자금 투입규모가 서로 접근하는 반면, 프로 투자 비례는 서로 다르다.
6. 전신업무 수익이 점하는 GDP 비중이 날로 늘어나고, 중부지역의 전신업무 발전속도가 느리다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5079>)

소프트웨어 등록관리법(3)

[차 례]

소프트웨어 등록관리법(1)

- 제1장 총칙
- 제2장 소프트웨어제품의 등록 및 기록

소프트웨어 등록관리법(2)

- 제3장 소프트웨어제품의 생산
- 제4장 소프트웨어제품의 판매

소프트웨어 등록관리법(3)

- 제5장 관리감독
- 제6장 부칙

제5장 관리감독

제28조 신식산업부는 국가 기타 관련부문과 함께 전국 소프트웨어 제품의 개발, 생산, 경영, 수출입 등 활동에 대한 감독 검사를 진행한다.

각급 정보산업 주관부문은 관련 주관부문과 공동으로 본 행정구역 내 소프트웨어제품의 개발, 생산, 경영, 수출입 등 활동에 대한 감독 검사를 진행한다.

제29조 본 방법 제4조에 규정된 내용을 포함하거나 또는 허위 자료로 등록한 소프트웨어 제품을 발견했을 경우, 제품의 등록번호 및 등록증서를 철수한다. 그 동안 누린 세무특혜 등은 소급 회수하고 각 성, 자치구, 직할시 정보산업 주관부문에서 경고처분을 하고 그 결과를 공포한다.

제품이 국가기술표준, 규범 및 본 관리법의 규정에 어긋나거나 또는 제품이 사용요구를 충족시키지 못하며 출품 초기 명시된 성능에 부합되지 않는 생산업체에 대해서는 각 성, 자치구, 직할시 정보산업 주관부문은 관련 부문과 공동으로 해당 기업에게 법에 따른 처벌을 한다.

제30조 임의 기업에서 본 관리법 제4조, 제7조,

제20조, 제21조, 제26조, 제27조의 규정을 위반했을 경우, 각 성, 자치구, 직할시 정보산업 주관부문에서 그 기업에게 경고처분을 내리고 그 결과를 공포한다.

이상 규정에 어긋나는 행위가 동시에 국가 기타 법률, 법규에 저촉하였을 경우 관련 부문 법에 근거하여 처벌을 한다.

제6장 부칙

제31조 본 관리법에 대한 최종 해석은 신식산업부가 담당한다.

제32조 본 관리법은 반포 한 날부터 유효하며, 원 전자공업부가 1998년 3월 4일에 반포한 《소프트웨어제품관리 시행방법》은 동시 폐지한다.

(반포일: 2000.11.01)

※ 다음 호에는 《중화인민공화국상표법》 편이 게재 될 예정입니다.

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高華偉業